



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS ANÁPOLIS

Plano de Ensino da Disciplina

I) Identificação	
Disciplina: Laboratório de Programação	Departamento de Áreas Acadêmicas: Anápolis
Curso: Bacharelado em Ciência da Computação	Ano/Semestre letivo: 2023/1
Período/Série: 1ºP	Turno: (X) Matutino () Vespertino () Noturno () integral
Carga horária semanal: 6h/aulas	Carga horária de aulas práticas: 54h/aulas(40,5 horas)
Carga horária total: 108h/aulas(81 horas)	Carga horária de aulas teóricas: 54h/aulas (40,5 horas)

Pré-requisitos
Não aplicável

II) Ementa
Ambientes de programação. Ambientes de execução. Linguagens de Programação Imperativa. Implementação de algoritmos. Tipos primitivos e derivados de dados. Atribuição. Entrada e saída. Operações Aritméticas. Fluxo de execução. Estruturas de controle de fluxo de execução. Modularização: função e subrotina, parâmetros por referência/valor. Laços de repetição. Vetores e Matrizes, Registros, Recursão. Erros sintáticos e semânticos. Detecção de erros em tempo de compilação e em tempo de execução.

III) Objetivos
Permitir o estudo prático de construção de algoritmos por meio da implementação de programas em linguagens de programação imperativa. Introduzir e fundamentar o conceito de sintaxe de linguagens como pilar da programação. Incentivar o autodidatismo e independência na correção de erros. Promover o primeiro contato com ambientes de desenvolvimento estimulando o uso dos recursos que facilitem a programação.

IV) Conteúdo Programático		
Conteúdo	Nº de aulas	Estratégias de ensino
Ambientes de programação (Linux GCC + Windows AGK Game Studio). Ambientes de Execução.	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem.
Linguagens de Programação Imperativa	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem.
Implementação de algoritmos	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem.
Tipos Primitivos e derivados de dados.	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Atribuição, Entrada e Saída	4	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Operações Aritiméticas	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Fluxo de execução	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem.
Estrutura de controle de fluxo	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Modularização: Função e subrotina	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Parâmetros por referência/valor	4	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Laços de repetição	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Vetores e Matrizes	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Registros	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Recursão	8	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Erros sintáticos e semânticos	2	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Detecção de erros em tempo de compilação e em tempo de execução	2	Aulas teóricas, prática em laboratório de informática. Material de apoio no Drive na Nuvem
Total	108	

V) Metodologias de Ensino (incluir visitas técnicas)
<p>Aulas expositivas do conteúdo utilizando quadro branco, pinceis, projetores e laboratórios de informática. Todo o material de aula estará disponível online, no Drive na Nuvem. Uso de 3 horas de atendimento extra-classe.</p> <p>Drive na Nuvem: https://www.dropbox.com/sh/zzfxjd4y05wxpw7/AAABHUKWwTvCLqg3Y49wTaJMa?dl=0</p>
Recursos Didáticos
Laboratórios de Informáticas, IDEs on-line, Drive na Nuvem com material de estudo.
Bibliografia
<p>BÁSICA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RODRIGO DE BARROS PAES. Introdução à Programação com a Linguagem C (Português). Novatec. (2016). 2. NÍVIO ZIVIANNE. Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++. São Paulo: Cengage Learnin. (2007). 3. VILMAR PEDRO VOTRE. C++ Explicado e Aplicado. Alta Books. (2016). <p>COMPLEMENTAR:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ANDRÉ BACKES. Estrutura de Dados Descomplicada em Linguagem C. Elsevier. (2016). 2. HUMBERTO MARTINS BENEDUZZI. Logica e linguagem de 71Introdução71 : 71Introdução ao desenvolvimento de software . Curitiba : Livro Técnico. (2010). 3. ANA FERNANDA GOMES ASCENCIO. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ (padrão ANSI) e Java.. Pearson. (2012). 4. PETER JANDL JUNIOR. Java: como programar.. Pearson. (2010). 5. FÁBIO JUNIOR ALVES. Introdução à linguagem de programação python. Rio de Janeiro: Ciência Moderna. (2013).
VI) Critérios de Avaliação
<p>Método de cálculo da nota final: Média Ponderada.</p> $(Prova1 \times 1) + (Prova2 \times 2) + (Prova3 \times 3) + (Projeto MyFirstGame \times 4) / 1 + 2 + 3 + 4$ <p>Todas as provas e projetos poderão receber notas no intervalo de 0 até 10 pontos.</p> <p>Além dos instrumentos descritos acima, e seguindo a regulamentação do PPC do curso, o aluno que ficar com nota final entre 5.0 e 5.9, inclusive, poderá fazer uma nova prova no início do semestre seguinte para recuperação da nota. Para isso, o aluno deverá abrir um processo, no departamento de protocolo do campus, solicitando a revisão de nota por avaliação extemporânea. Além de ter nota entre 5.0 e 5.9, o aluno deverá ter frequência mínima 75%. A prova valerá dez pontos e ocorre no período estipulado para o exame de proficiência do semestre subsequente à reprovação. Caso o discente atinja a nota para aprovação, que são 6,0 pontos, a nota da disciplina é alterada a tempo da solicitação de matrícula em outras disciplinas que a tenham como pré-requisito. O conteúdo da prova será de todo conteúdo da disciplina.</p>

VII) Cronograma de Outras Atividades Acadêmicas (atividades complementares, práticas profissionais, estudos de acompanhamento, dentre outras)	
Atividades Acadêmicas	Cronograma
Atendimento ao aluno e pais/responsável	Quarta-feira 14:00 - 17:00h
VIII) Adaptações necessárias para pessoas com necessidades específicas	
Não aplicável	
DADOS DE APROVAÇÃO	
Professor/a responsável pela disciplina: <i>Alexandre Bellezi José</i>	
Coordenação de origem: Bacharelado em Ciência da Computação	Regime de trabalho: 40h/DE
(Assinado eletronicamente pelo professor/a responsável da disciplina e pelo coordenador)	

Documento assinado eletronicamente por:

- **Matheus Tabata Santos**, COORDENADOR(A) - FG1 - ANA-CA, em 30/03/2023 15:15:21.
- **Alexandre Bellezi Jose**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 30/03/2023 14:40:57.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/02/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 379038
Código de Autenticação: cf29860ae2



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Avenida Pedro Ludovico, s/ nº, Reny Cury, ANÁPOLIS / GO, CEP 75131-457
(62) 3703-3350 (ramal: 3350)